

# **LA POÉTICA FÍSICO-DIGITAL EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO: DIVERGENCIAS TECNOLÓGICAS Y ESPECULACIÓN DE CREATIVOS FUTUROS ALTERNATIVOS**

## **THE PHYSICAL-DIGITAL POETICS IN CONTEMPORARY ART: TECHNOLOGICAL DIVERGENCES AND SPECULATION OF ALTERNATIVE FUTURE CREATIVES**

**RICARDO GONZÁLEZ-GARCÍA**

UNIVERSIDAD DE CANTABRIA

ARTÍCULO RECIBIDO: 15-03-2019 | ARTÍCULO ACEPTADO: 07-10-2019

### **RESUMEN:**

El presente artículo destaca la tarea que, actualmente, conlleva esa parte del arte contemporáneo que pone énfasis en la utilización de las tecnologías digitales en la consecución de sus procesos creativos. Se apunta aquí, por tanto, a aquella producción artística actual que no se dirige directamente a los mismos marcos de representación de los que parte. Gracias a la generación de fructíferos diálogos entre el espacio digital-virtual y la realidad física, se inaugura una nueva forma de concebir la práctica artística que deja atrás las premisas creativas de la modernidad. Un hecho que, a partir de la aplicación de la tecnología digital en los procesos de producción e intercambio, acaba por determinar y transformar las bases epistemológicas contemporáneas. Este nuevo paradigma reflexiona, a su vez, sobre la incertidumbre actual para tratar de vaticinar escenarios de futuro que, en última instancia, ofrezcan una poética intermedia diferenciada que invita a una elucubración intersticial plausible.

ABSTRACT:

This article highlights the task that currently involves that part of contemporary art that emphasizes the use of digital technologies in the achievement of their creative processes. It is here, therefore, aimed at that current artistic production that does not directly address the same frameworks of representation that it shares. Thanks to the generation of fruitful dialogues between the digital-virtual space and the physical reality, a new way of conceiving the artistic practice that leaves behind the creative premises of modernity is inaugurated. A fact that, from the application of digital technology in the processes of production and exchange, ends up determining and transforming contemporary epistemological bases. This new paradigm reflects, in turn, on the current uncertainty to try to predict future scenarios that, ultimately, offer a different intermediate poetics that invites a plausible interstitial elucubration.

PALABRAS CLAVE:

Poética físico-virtual, arte contemporáneo, metamedio digital, especulación, futuro

KEYWORDS:

Physical-virtual poetics, contemporary art, digital metamedium, speculation, future

---

**Ricardo González-García.** Doctor en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid y Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca. Como profesor de Expresión Plástica y su Didáctica, en la Facultad de Educación de la Universidad de Cantabria, y artista plástico, entre sus líneas de investigación destacan: la Expresión Plástica, la Educación Artística, la Estética y la Historia del Arte, los Estudios de Cultura Visual y las Nuevas

Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a procesos creativos.

“Cada época sueña con la siguiente”

Jules Michelet, *Avenir! Avenir!*, 1847

## 1. Introducción

Las nuevas tecnologías digitales nos pueden transportar a la experimentación de todos los mundos inmateriales que traen consigo. Una vida en la pantalla que acaba volatilizando el cuerpo, volviendo indirecta la experiencia o tergiversando algunas de cuestiones que, por ejemplo, reflexionara Merleau-Ponty al considerar la pintura como un medio de ideas encarnadas, donde el cuerpo del artista queda reflejado mediante traducciones de índole plástico. Esta última circunstancia, que bien pudiera ser aplicada a cualquier otro medio expresivo, es algo que puede que esté a punto de cambiar. El llamado *transhumanismo*, como movimiento intelectual y cultural que reflexiona cómo la tecnología puede llegar a transformar la condición humana, trae consigo el cambio de propio cuerpo mediante implantes que, puede, nos conviertan en cibernéticos en un futuro próximo, si no lo somos ya a partir de abusivo uso que hacemos de la memoria protésica que supone nuestro Smartphone. Puede, igualmente, que el avance de todas estas circunstancias acabe trastocando las tectónicas epistemológicas conocidas hasta la actualidad.

Siguiendo la línea que nos lleva a vaticinar ese hipotético porvenir, y realizando, en relación a ello, un somero repaso por el arte y sus productos en la presente investigación, se comprueba que su progresión avanza hacia su propia desmaterialización; a que, más allá de una concepción materialista, acabe siendo una matriz de

sensaciones mutante que confiere la tecnología digital la que, gracias al código binario que flota en la pantalla, pueda elevarse a la categoría de arte. En la ponderación de la idea que este cambio acarrea, y en detrimento de lo manual, se aprecia a partir de la aventura duchampiana del *ready-made* y la suma de distintos procesos tecnológicos en el acto creativo, un progresivo distanciamiento del autor o creador, quien ya, en muchas ocasiones, no necesita depositar una huella directa sobre la obra artística que está realizando. Respecto a la mecánica implícita en los procesos de producción artística, ya en 1936, tras la aparición y expansión de la fotografía y el cine, Walter Benjamin se cerciora de este fenómeno: la incorporación de la mecánica en los procesos de creación artística erosiona el aura de la obra resultante. Es así como se inaugura, tras estas reflexiones, una nueva era postaurática para el arte que, en la actualidad, tras la expansión del *metamedio digital*, hace que recordemos el legado que nos dejó Benjamin con sus reflexiones y replanteemos una circunstancia actual muy similar, pero multiplicada exponencialmente a partir de lo que podríamos denominar como *hiperreproductibilidad digital*. En esa misma línea, la masiva difusión e instantaneidad de la imagen digital reafirma aquella *conquista de la ubicuidad* que, en 1928, vaticinara Paul Valery, para quien la velocidad de reproducción y transmisión de las obras podría llegar a cambiar el propio estatus del arte, acabando con el fetichismo social de la obra. Consciente de la esa magia evanescente del momento, por otro lado, el porvenir supone para él la parcela más sensible del instante. Futuros divergentes posibles, en suma, a los que se abre la intuición de cada presente y sobre los cuales, en definitiva, los espacios de representación artística reflexionan desde su poética físico-virtual.

En este escenario actual, donde las capas de virtualidad generada por la tecnología digital se superponen a la realidad física

en un complejo e intrincado palimpsesto barroco de lecturas e interpretaciones diversas, parece como si la línea de fuga proyectada por la sociedad hacia el futuro estuviera completamente accionada por el resorte que propone la industria tecnológica, la cual se ya encarga, mediante sus algoritmos, de fabricarnos necesidades y deseos. En una sociedad de control así planteada – sobre la que reflexiona Deleuze –, donde parece no quedar ya resquicio para el sueño (Crary, 2015), es tarea del arte, desde el terreno de la imaginación como última utopía posible, acercar diferentes alternativas de emancipación a la sociedad. De ahí que, para preparar ese futuro como método prospectivo en el presente, ahora diferentes artistas se interesen por ofrecer propuestas críticas que elucubren sobre las futuras relaciones físico-virtuales, utópicas o distópicas, a las que puede conducirnos la tecnología.

## **2. Simulacro de procesos cuando el mapa del metamedio digital sustituye a su referente social**

Esta creciente virtualización establecida por el *metamedio digital* nos conduce, tras la era de la *posverdad*, a vivir inmersos en un continuado simulacro que, en muchas ocasiones, no diferenciamos de lo real. La facilidad con la que ahora se manipulan imágenes nos genera dudas y sospechas, desde el papel de espectador-prosumidor que desempeñamos dentro de ese sistema. La cibercultura se extiende, ahora, como un mapa que data el mundo real, pero transformándolo, a su vez, y propiciando nuevos mundos imaginarios que divergen o se superponen al real. Así, la hiperrealidad ilusionista e inmersiva que difunde ese espacio virtual hace que el sentido se disuelva a favor del signo, y que el objeto sea sustituido por su reflejo. Como señala Jean Baudrillard (1987: 85):

Este espacio de disuasión, articulado sobre una ideología de la visibilidad, de transparencia, de polivalencia, de consenso y de contacto, y sancionado por el chantaje a la seguridad... es virtualmente el espacio de todas las relaciones sociales.

Esta virtualización, además, hace que nos cercioremos de que lo social puede también aparecer como una total simulación, pues todo aquello que, en principio, podía parecer relacional, abierto a una interacción real, se supedita en realidad a los designios de la máquina pues, como advertía McLuhan: “el medio es el mensaje”. Bajo este prisma, lo que debiera ser verdaderamente social aparece como una especie de residuo al que se distribuye racionalmente algo, sin la posibilidad de que se pueda revelar su secreto. Tal y como entiende también Baudrillard (1978: 7):

Así es la masa, reunión en el vacío de partículas individuales, de desechos de lo social y de impulsos mediáticos: nebulosa opaca cuya densidad creciente absorbe todas las energías y todos los haces luminosos que la rodean para finalmente derrumbarse bajo su propio peso. Agujero negro en el que lo social se precipita.

El ente social vive, en este contexto, alentado por la libertad que supone que cada participante de la trama comunicacional pueda ser prosumidor, es decir, productor y consumidor de mensajes a un tiempo. Aún así, esa reverberación “ruidosa” que se expande por doquier ensombrece esa misma libertad de expresión que defiende el sistema, lo cual sume a la masa social, finalmente, en cierta suspensión de la percepción y paradójico “silencio” en medio del “ruido” expresivo imperante que facilitan las redes sociales. Por eso, en este punto es donde el arte puede emerger como dispositivo útil a la colectividad, dado que ofrece un campo abierto a la imaginación y la reflexión susceptible de prolongar investigaciones teórico-prácticas, las cuales pueden proyectar configuraciones críticas ante la nueva realidad digital que ahora nos invade. Un arte

que camina sincrónico con la evolución general, determinado por la tecnología de su época y, en gran media, tendente a una creciente desmaterialización. Por ello, la pérdida del objeto (artístico), origina también la desaparición de la realidad, según afirma Baudrillard. Esta circunstancia, ante la presencia de un ser humano que ha establecido su conocimiento a partir de la relación de las palabras y las cosas, puede ocasionar cierta pérdida o transformación del propio sujeto, quien cada vez es más dependiente de las operaciones virtuales. Con esta aún no desaparición, pero sí mutación, de muchos objetos tradicionales a favor de lo que ya se denomina como “internet de las cosas”, se desbarata la lógica económica que sustenta al sistema capitalista, el cual se orienta cada vez, en mayor proporción, hacia una esfera especulativa cerrada. De ahí el interés por fomentar el diseño, el marketing y la plusvalía dentro de un espacio inaprensible que se encarga de elaborar deseos *senológicos*; de un sentir de “segunda” ya experimentado por otros.

Aunque cada vez mayor frecuencia los objetos floten ahora sobre la pantalla, hacer desaparecer el objeto por completo supondría restar parte de las múltiples posibilidades otorgadas a la dimensión ilusoria del consumidor. En un clima gobernado por las necesidades y los deseos que se miden de cada usuario, los algoritmos del Big Data dentro del espacio virtual que propone lo digital pueden llegar a representar un maquiavélico organismo. Cauteloso y combativo ante tal opaca maquinaria, Baudrillard nos procura la siguiente fórmula: “Para devolver el mundo a su ilusión despiadada, y a su indeterminación inapelable, una única solución: la desinformación, la desprogramación, el jaque a la perfección” (Baudrillard, 2000: 49). Una utopía, en principio, que por el lado de la desinformación puede que ya, de algún modo, nos esté llevando a cierta desconexión sin darnos cuenta, o a volver al



espacio privado como último refugio. En estos términos tan altamente contradictorios, ante la necesidad de una irremediable fuga hacia delante, la ironía que envuelve la situación se convierte en una paradójica “forma universal de la desilusión”, la cual, en buena medida, imposibilita una crítica necesaria que el arte se esfuerza por recuperar.

La reflexión sobre ese estado virtual, en el que cada vez pasamos más tiempo a lo largo del día, requiere de profundas investigaciones que, posiblemente y desde la unión de las humanidades y las ciencias en una tercera cultura, solo puedan ofrecer los espacios de representación artística. Una meditación que, considerando lo virtual como las “sombras” de lo real, posee total similitud con la alegoría planteada en el mito de la caverna de Platón: un mundo de reflejos que nos remiten a algo que se halla fuera de nuestro alcance visual, escondiéndolo a su vez. En esa estela, se encuentran fenómenos relacionados pero antagonistas en su aparecerse; conversaciones en busca de un esclarecimiento que oscila entre la esencia y la apariencia..., la presencia y la ausencia, el acto y la potencia, la verdad y la ilusión, etc. En definitiva, la dialéctica producida entre todos estos binomios ha representado, durante toda la historia de la humanidad, el caldo de cultivo idóneo para el arte y la filosofía. Y es a hombros de estos binomios sobre los que el arte pivota constantemente. En ese sentido, el objeto artístico siempre se presenta al espectador desde una doble vertiente diferenciada: aquella que muestra sus propias cualidades físicas, aquello que se puede “tocar” con los ojos, y aquella que hace desaparecer el objeto en función de la idea que trata de transmitir, lo virtual del objeto; lo *antirretiniano* que tanto defendió Marcel Duchamp; el concepto. Es por ello que, aprovechando las facilidades que nos lega la tecnología digital, ahora mejor que nunca podemos establecer un “entre” para ofrecer, desde la

creación artística, una salida intermedia donde coexistan y dialoguen el *metamedio digital*, como regulador de procesos, y el mundo material de la realidad física.

### **3. La frágil y efímera corporeidad existente entre la idea y la materia**

Desde la antigua Grecia encontramos una dicotomía que recorre toda la historia del conocimiento: el platónico mundo de las ideas se contrapone al materialismo aristotélico. Esta dialéctica, dentro de una vida y un arte complementarios, supone uno de los pilares fundamentales que posibilita el nacimiento de los distintos movimientos artísticos. Mientras la primera postura promulga una especie de fuerza de tipo evanescente, etérea y espiritual –siendo responsable de que la misma materia, la vida o el pensamiento aparezcan y se organicen–, el materialismo establece que la realidad, incluida la posibilidad del ente espiritual, resulta de una progresión espontánea a partir de la interacción de componentes de tipo físico. Si, desde esta óptica de opuestos que se comunican, volvemos nuestra mirada al momento actual, vivir con el pensamiento que supone tomar la materia como algo accesorio –cuya única misión sería la reproducción de la idea–, nos transporta a una perspectiva dinámica y fluida del mundo que renueva ciertos valores que asentó la tradición y que, puede, se encuentren ya anquilosados.

Según esta razón, es la actual una situación que tiende a lo virtual. Aun así, no hay porqué entender esta circunstancia como sustitutoria de una realidad física sino enriquecedoramente complementaria. Entender que en el diálogo entre ambas se pueden descubrir insospechados mundos incita a plantear, en el campo

artístico, diversas expresiones que implican una poética físico-virtual que amplía el alcance reflexivo del individuo. Este diálogo, que ahora ya tampoco puede escapar de una concepción efímera de la realidad inherente a la época en que vivimos –donde todo aparece cada vez más provisional, portátil o accesorio–, anuncia, igualmente, una obsolescencia o falta de perdurabilidad del mundo material. Pero siendo optimistas, esto mismo hace de la concepción de la realidad algo más flexible, modificable, cambiante..., es decir, asumir que todo a nuestro alrededor puede ser maleable y de gran plasticidad. Desde esta inaudita comprensión, se multiplican las posibilidades de cambio a una condición física que antes podía aparecer como inalterable. Emerge, por tanto, la conciencia de una realidad mutante, nómada y sujeta a continuas transformaciones que, igualmente, afecta a la propia concepción del arte.

Dando pie a esa mutabilidad constante, desde la fisicidad que sustenta la virtualidad digital no todo parecen ser buenos augurios, pues en los sistemas de almacenaje de estas memorias se aloja un mal de archivo intrínseco, como ya comentara Derrida (1997), que aumenta la fragilidad de toda la complejidad del sistema forzándonos a volver a buscar un lugar seguro en aquellos soportes analógicos que parecieron quedar ya obsoletos. Tratando de articular, tras las posibles fallas del sistema digital, el legado que aporta la tradición es como, prácticamente, nos encontramos todos los días. De ahí que, desde esta tarea, esa condición de lo efímero aparezca, según Christine Buci-Glucksmann (2007: 13-14), como:

(...) presente detenido e inmovilizado, rodeado por éxtasis pasados y de astillas mesiánicas futuras, ‘imagen brusca’ o incluso imagen fijada y fragmentada, como en la alegoría barroca o el montaje moderno. Por eso la dialéctica fulgurante no es devenir, sino ‘dialéctica en estado detenido’.

**LA POÉTICA FÍSICO-DIGITAL EN EL ARTE  
CONTEMPORÁNEO: DIVERGENCIAS TECNOLÓGICAS Y  
ESPECULACIÓN DE CREATIVOS FUTUROS  
ALTERNATIVOS**

**THE PHYSICAL-DIGITAL POETICS IN CONTEMPORARY  
ART: TECHNOLOGICAL DIVERGENCES AND SPECULATION  
OF ALTERNATIVE FUTURE CREATIVES**

**RICARDO GONZÁLEZ-GARCÍA**  
UNIVERSIDAD DE CANTABRIA

ARTÍCULO RECIBIDO: 15-03-2019 | ARTÍCULO ACEPTADO: 07-10-2019

**RESUMEN:**

El presente artículo destaca la tarea que, actualmente, conlleva esa parte del arte contemporáneo que pone énfasis en la utilización de las tecnologías digitales en la consecución de sus procesos creativos. Se apunta aquí, por tanto, a aquella producción artística actual que no se dirige directamente a los mismos marcos de representación de los que parte. Gracias a la generación de fructíferos diálogos entre el espacio digital-virtual y la realidad física, se inaugura una nueva forma de concebir la práctica artística que deja atrás las premisas creativas de la modernidad. Un hecho que, a partir de la aplicación de la tecnología digital en los procesos de producción e intercambio, acaba por determinar y transformar las bases epistemológicas contemporáneas. Este nuevo paradigma reflexiona, a su vez, sobre la incertidumbre actual para tratar de vaticinar escenarios de futuro que, en última instancia, ofrezcan una poética intermedia diferenciada que invita a una elucubración intersticial plausible.

ABSTRACT:

This article highlights the task that currently involves that part of contemporary art that emphasizes the use of digital technologies in the achievement of their creative processes. It is here, therefore, aimed at that current artistic production that does not directly address the same frameworks of representation that it shares. Thanks to the generation of fruitful dialogues between the digital-virtual space and the physical reality, a new way of conceiving the artistic practice that leaves behind the creative premises of modernity is inaugurated. A fact that, from the application of digital technology in the processes of production and exchange, ends up determining and transforming contemporary epistemological bases. This new paradigm reflects, in turn, on the current uncertainty to try to predict future scenarios that, ultimately, offer a different intermediate poetics that invites a plausible interstitial elucubration.

PALABRAS CLAVE:

Poética físico-virtual, arte contemporáneo, metamedio digital, especulación, futuro

KEYWORDS:

Physical-virtual poetics, contemporary art, digital metamedium, speculation, future

---

**Ricardo González-García.** Doctor en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid y Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca. Como profesor de Expresión Plástica y su Didáctica, en la Facultad de Educación de la Universidad de Cantabria, y artista plástico, entre sus líneas de investigación destacan: la Expresión Plástica, la Educación Artística, la Estética y la Historia del Arte, los Estudios de Cultura Visual y las Nuevas

Tecnologías de la Información y la Comunicación aplicadas a procesos creativos.

“Cada época sueña con la siguiente”

Jules Michelet, *Avenir! Avenir!*, 1847

## 1. Introducción

Las nuevas tecnologías digitales nos pueden transportar a la experimentación de todos los mundos inmateriales que traen consigo. Una vida en la pantalla que acaba volatilizando el cuerpo, volviendo indirecta la experiencia o tergiversando algunas de cuestiones que, por ejemplo, reflexionara Merleau-Ponty al considerar la pintura como un medio de ideas encarnadas, donde el cuerpo del artista queda reflejado mediante traducciones de índole plástico. Esta última circunstancia, que bien pudiera ser aplicada a cualquier otro medio expresivo, es algo que puede que esté a punto de cambiar. El llamado *transhumanismo*, como movimiento intelectual y cultural que reflexiona cómo la tecnología puede llegar a transformar la condición humana, trae consigo el cambio de propio cuerpo mediante implantes que, puede, nos conviertan en cibernéticos en un futuro próximo, si no lo somos ya a partir de abusivo uso que hacemos de la memoria protésica que supone nuestro Smartphone. Puede, igualmente, que el avance de todas estas circunstancias acabe trastocando las tectónicas epistemológicas conocidas hasta la actualidad.

Siguiendo la línea que nos lleva a vaticinar ese hipotético porvenir, y realizando, en relación a ello, un somero repaso por el arte y sus productos en la presente investigación, se comprueba que su progresión avanza hacia su propia desmaterialización; a que, más allá de una concepción materialista, acabe siendo una matriz de

sensaciones mutante que confiere la tecnología digital la que, gracias al código binario que flota en la pantalla, pueda elevarse a la categoría de arte. En la ponderación de la idea que este cambio acarrea, y en detrimento de lo manual, se aprecia a partir de la aventura duchampiana del *ready-made* y la suma de distintos procesos tecnológicos en el acto creativo, un progresivo distanciamiento del autor o creador, quien ya, en muchas ocasiones, no necesita depositar una huella directa sobre la obra artística que está realizando. Respecto a la mecánica implícita en los procesos de producción artística, ya en 1936, tras la aparición y expansión de la fotografía y el cine, Walter Benjamin se cerciora de este fenómeno: la incorporación de la mecánica en los procesos de creación artística erosiona el aura de la obra resultante. Es así como se inaugura, tras estas reflexiones, una nueva era postaurática para el arte que, en la actualidad, tras la expansión del *metamedio digital*, hace que recordemos el legado que nos dejó Benjamin con sus reflexiones y replanteemos una circunstancia actual muy similar, pero multiplicada exponencialmente a partir de lo que podríamos denominar como *hiperreproductibilidad digital*. En esa misma línea, la masiva difusión e instantaneidad de la imagen digital reafirma aquella *conquista de la ubicuidad* que, en 1928, vaticinara Paul Valery, para quien la velocidad de reproducción y transmisión de las obras podría llegar a cambiar el propio estatus del arte, acabando con el fetichismo social de la obra. Consciente de la esa magia evanescente del momento, por otro lado, el porvenir supone para él la parcela más sensible del instante. Futuros divergentes posibles, en suma, a los que se abre la intuición de cada presente y sobre los cuales, en definitiva, los espacios de representación artística reflexionan desde su poética físico-virtual.

En este escenario actual, donde las capas de virtualidad generada por la tecnología digital se superponen a la realidad física



en un complejo e intrincado palimpsesto barroco de lecturas e interpretaciones diversas, parece como si la línea de fuga proyectada por la sociedad hacia el futuro estuviera completamente accionada por el resorte que propone la industria tecnológica, la cual se ya encarga, mediante sus algoritmos, de fabricarnos necesidades y deseos. En una sociedad de control así planteada – sobre la que reflexiona Deleuze –, donde parece no quedar ya resquicio para el sueño (Crary, 2015), es tarea del arte, desde el terreno de la imaginación como última utopía posible, acercar diferentes alternativas de emancipación a la sociedad. De ahí que, para preparar ese futuro como método prospectivo en el presente, ahora diferentes artistas se interesen por ofrecer propuestas críticas que elucubren sobre las futuras relaciones físico-virtuales, utópicas o distópicas, a las que puede conducirnos la tecnología.

## **2. Simulacro de procesos cuando el mapa del metamedio digital sustituye a su referente social**

Esta creciente virtualización establecida por el *metamedio digital* nos conduce, tras la era de la *posverdad*, a vivir inmersos en un continuado simulacro que, en muchas ocasiones, no diferenciamos de lo real. La facilidad con la que ahora se manipulan imágenes nos genera dudas y sospechas, desde el papel de espectador-prosumidor que desempeñamos dentro de ese sistema. La cibercultura se extiende, ahora, como un mapa que data el mundo real, pero transformándolo, a su vez, y propiciando nuevos mundos imaginarios que divergen o se superponen al real. Así, la hiperrealidad ilusionista e inmersiva que difunde ese espacio virtual hace que el sentido se disuelva a favor del signo, y que el objeto sea sustituido por su reflejo. Como señala Jean Baudrillard (1987: 85):

Este espacio de disuasión, articulado sobre una ideología de la visibilidad, de transparencia, de polivalencia, de consenso y de contacto, y sancionado por el chantaje a la seguridad... es virtualmente el espacio de todas las relaciones sociales.

Esta virtualización, además, hace que nos cercioremos de que lo social puede también aparecer como una total simulación, pues todo aquello que, en principio, podía parecer relacional, abierto a una interacción real, se supedita en realidad a los designios de la máquina pues, como advertía McLuhan: “el medio es el mensaje”. Bajo este prisma, lo que debiera ser verdaderamente social aparece como una especie de residuo al que se distribuye racionalmente algo, sin la posibilidad de que se pueda revelar su secreto. Tal y como entiende también Baudrillard (1978: 7):

Así es la masa, reunión en el vacío de partículas individuales, de desechos de lo social y de impulsos mediáticos: nebulosa opaca cuya densidad creciente absorbe todas las energías y todos los haces luminosos que la rodean para finalmente derrumbarse bajo su propio peso. Agujero negro en el que lo social se precipita.

El ente social vive, en este contexto, alentado por la libertad que supone que cada participante de la trama comunicacional pueda ser prosumidor, es decir, productor y consumidor de mensajes a un tiempo. Aún así, esa reverberación “ruidosa” que se expande por doquier ensombrece esa misma libertad de expresión que defiende el sistema, lo cual sume a la masa social, finalmente, en cierta suspensión de la percepción y paradójico “silencio” en medio del “ruido” expresivo imperante que facilitan las redes sociales. Por eso, en este punto es donde el arte puede emerger como dispositivo útil a la colectividad, dado que ofrece un campo abierto a la imaginación y la reflexión susceptible de prolongar investigaciones teórico-prácticas, las cuales pueden proyectar configuraciones críticas ante la nueva realidad digital que ahora nos invade. Un arte

que camina sincrónico con la evolución general, determinado por la tecnología de su época y, en gran media, tendente a una creciente desmaterialización. Por ello, la pérdida del objeto (artístico), origina también la desaparición de la realidad, según afirma Baudrillard. Esta circunstancia, ante la presencia de un ser humano que ha establecido su conocimiento a partir de la relación de las palabras y las cosas, puede ocasionar cierta pérdida o transformación del propio sujeto, quien cada vez es más dependiente de las operaciones virtuales. Con esta aún no desaparición, pero sí mutación, de muchos objetos tradicionales a favor de lo que ya se denomina como “internet de las cosas”, se desbarata la lógica económica que sustenta al sistema capitalista, el cual se orienta cada vez, en mayor proporción, hacia una esfera especulativa cerrada. De ahí el interés por fomentar el diseño, el marketing y la plusvalía dentro de un espacio inaprensible que se encarga de elaborar deseos *senológicos*; de un sentir de “segunda” ya experimentado por otros.

Aunque cada vez mayor frecuencia los objetos floten ahora sobre la pantalla, hacer desaparecer el objeto por completo supondría restar parte de las múltiples posibilidades otorgadas a la dimensión ilusoria del consumidor. En un clima gobernado por las necesidades y los deseos que se miden de cada usuario, los algoritmos del Big Data dentro del espacio virtual que propone lo digital pueden llegar a representar un maquiavélico organismo. Cauteloso y combativo ante tal opaca maquinaria, Baudrillard nos procura la siguiente fórmula: “Para devolver el mundo a su ilusión despiadada, y a su indeterminación inapelable, una única solución: la desinformación, la desprogramación, el jaque a la perfección” (Baudrillard, 2000: 49). Una utopía, en principio, que por el lado de la desinformación puede que ya, de algún modo, nos esté llevando a cierta desconexión sin darnos cuenta, o a volver al

espacio privado como último refugio. En estos términos tan altamente contradictorios, ante la necesidad de una irremediable fuga hacia delante, la ironía que envuelve la situación se convierte en una paradójica “forma universal de la desilusión”, la cual, en buena medida, imposibilita una crítica necesaria que el arte se esfuerza por recuperar.

La reflexión sobre ese estado virtual, en el que cada vez pasamos más tiempo a lo largo del día, requiere de profundas investigaciones que, posiblemente y desde la unión de las humanidades y las ciencias en una tercera cultura, solo puedan ofrecer los espacios de representación artística. Una meditación que, considerando lo virtual como las “sombras” de lo real, posee total similitud con la alegoría planteada en el mito de la caverna de Platón: un mundo de reflejos que nos remiten a algo que se halla fuera de nuestro alcance visual, escondiéndolo a su vez. En esa estela, se encuentran fenómenos relacionados pero antagonistas en su aparecerse; conversaciones en busca de un esclarecimiento que oscila entre la esencia y la apariencia..., la presencia y la ausencia, el acto y la potencia, la verdad y la ilusión, etc. En definitiva, la dialéctica producida entre todos estos binomios ha representado, durante toda la historia de la humanidad, el caldo de cultivo idóneo para el arte y la filosofía. Y es a hombros de estos binomios sobre los que el arte pivota constantemente. En ese sentido, el objeto artístico siempre se presenta al espectador desde una doble vertiente diferenciada: aquella que muestra sus propias cualidades físicas, aquello que se puede “tocar” con los ojos, y aquella que hace desaparecer el objeto en función de la idea que trata de transmitir, lo virtual del objeto; lo *antirretiniano* que tanto defendió Marcel Duchamp; el concepto. Es por ello que, aprovechando las facilidades que nos lega la tecnología digital, ahora mejor que nunca podemos establecer un “entre” para ofrecer, desde la

creación artística, una salida intermedia donde coexistan y dialoguen el *metamedio digital*, como regulador de procesos, y el mundo material de la realidad física.

### **3. La frágil y efímera corporeidad existente entre la idea y la materia**

Desde la antigua Grecia encontramos una dicotomía que recorre toda la historia del conocimiento: el platónico mundo de las ideas se contrapone al materialismo aristotélico. Esta dialéctica, dentro de una vida y un arte complementarios, supone uno de los pilares fundamentales que posibilita el nacimiento de los distintos movimientos artísticos. Mientras la primera postura promulga una especie de fuerza de tipo evanescente, etérea y espiritual –siendo responsable de que la misma materia, la vida o el pensamiento aparezcan y se organicen–, el materialismo establece que la realidad, incluida la posibilidad del ente espiritual, resulta de una progresión espontánea a partir de la interacción de componentes de tipo físico. Si, desde esta óptica de opuestos que se comunican, volvemos nuestra mirada al momento actual, vivir con el pensamiento que supone tomar la materia como algo accesorio –cuya única misión sería la reproducción de la idea–, nos transporta a una perspectiva dinámica y fluida del mundo que renueva ciertos valores que asentó la tradición y que, puede, se encuentren ya anquilosados.

Según esta razón, es la actual una situación que tiende a lo virtual. Aun así, no hay porqué entender esta circunstancia como sustitutoria de una realidad física sino enriquecedoramente complementaria. Entender que en el diálogo entre ambas se pueden descubrir insospechados mundos incita a plantear, en el campo

Por otro lado, respecto a lo que estéticamente representa esta condición señalada para el arte, dicho *impasse* o latencia; suspensión en un mundo no perdurable, conlleva estudiar esta inflexión insertos, inevitablemente, dentro de un imperio de lo efímero en constante alianza mediática. Una unión que conduce a una “estetización” del mundo, pues algo que antes pertenecía al arte, como es la estética, recorre ahora todos los rincones de los sectores sociales auspiciada por los poderes que ostentan, en la actualidad, el diseño y el marketing. Esta expansión global conlleva, a su vez, un reciclado de ideologías en consonancia a la moda del momento, la cual no supone, en ocasiones, más que un *revival* de fórmulas pasadas que se tratan de pasar como actuales (Lipovetsky, 1990: 271).

Asimismo, la transcripción de estos circunloquios a ideas artísticas; a procesos y resultados no necesariamente materiales o perdurables —fruto de esta era de lo efímero que, inevitablemente, mantiene adjunto cierto trasfondo que nos conduce al concepto de ruina, despojo o resto—, conlleva reflexionar, desde Walter Benjamin, sobre cómo afecta la *hiperreproductibilidad digital* de la imagen al arte. A pesar de que aquí se persista en volver la vista hacia la realidad física, tal difusión de los mundos virtuales acaba debilitando el materialismo histórico. Problema que nos conduce a la negociación, lo cual consiste en una acción de paralaje donde hemos de calibrar las posibilidades de difusión y ubicuidad, para transportar *ad libitum* los datos resultantes a las posibles transformaciones objetuales. Según comenta Mateu Cabot (2007: 54-55) al respecto:

Por tanto, la reproductibilidad técnica no es una repetición a mayor velocidad, menor coste, etc. de lo que en otro tiempo y lugar se hacía manualmente, sino algo “distinto”. La reproductibilidad técnica, esto es, la entrada de los dispositivos técnicos como mecanismos habituales de

la producción y difusión cultural, no es sólo una mera repetición del objeto (en este caso la obra de arte) por otros medios más poderosos, sino que implica una transformación del mismo objeto y, con ello, de las categorías o conceptos con los cuales se comprende.

Esta es la causa por la cual, alentados por la capacidad transformadora que ahora posee la *hiperreproductibilidad digital*, muchos artistas que siguen confiando en la capacidad expresiva de los medios artísticos tradicionales, se ayuden del nuevo *metamedio digital* para provocar procesos de retroalimentación (*feedback*). Una comunicación constructiva entre ambos mundos, en definitiva, que procura traducciones plásticas inusitadas.

#### **4. Volver sobre los pasos desde el mundo digital: la arqueología de medios**

Si las funciones básicas que reclama diariamente nuestra parte corporal, y nuestro intelecto, pertenecen a una etapa de la evolución que está a punto de cambiar si el *transhumanismo* comienza a hacerse realidad –la condición de un individuo cibernético o la aparición de inteligencia artificial–, habrá que procurar un consenso entre ambas etapas de la evolución para atender las nuevas demandas que puedan surgir en este nuevo contexto diferenciado. Desde la perspectiva en cierto modo distópica que, desde la ficción, narra el divorcio entre ambos modos de concebir al “ser humano”, ha habido muchas producciones cinematográficas que, por ejemplo, han tratado el tema. Véase *Blade Runner* (1982), de Ridley Scott, o *The Matrix* (1999), de Andy y Larry Wachowski, por nombrar algunas dentro de la innumerable cantidad existente. En ese sentido, partiendo de la *Hipótesis del genio maligno*, planteada por René Descartes en *Meditaciones metafísicas* (1641) –la cual culmina en la radicalidad que supone la duda metódica–, podemos citar el

experimento contemporáneo del “cerebro en una cubeta”, como situación hipotética que pone en duda cuestiones relativas a nuestra idea afianzada de conocimiento, de la realidad, de la verdad, de la propia mente como cerebro funcionando y de los múltiples significados que pensar sobre todo ello nos puede aportar. A ese respecto, como Jonathan Dancy (1993: 24) nos avisa, introduciéndonos a la problemática del cuerpo y su intelecto desgajado:

No sabemos que no somos cerebros, flotando en el líquido contenido en una cubeta de laboratorio, conectados con un computador que nos provee de las experiencias que tenemos en cada momento y bajo el control de algún técnico/científico inteligente (o bondadoso, o malévolo, dependiendo de los gustos de cada cual). No lo podemos saber porque, en el caso de que lo fuéramos y si el científico tuviera éxito, nada en nuestra experiencia nos revelaría que lo somos. Por hipótesis, nuestras experiencias serían idénticas a las de algo que no fuera un cerebro en una cubeta. Dado que cada uno de nosotros sólo puede apelar a su propia experiencia, y como la experiencia es idéntica en cualquiera de las dos situaciones alternativas, nada hay que pueda revelar cuál de las situaciones es la que de hecho se da.

Esta hipótesis apuntada, la de un cerebro constantemente estimulado que vive un sueño que parece real, puede ser similar a lo que, en menor escala, estamos experimentando en la actualidad con el *metamedio digital*: una vida en la pantalla que difunde una “imagen compleja”, según Josep María Catalá (2005). Imagen laberíntica que, hipervinculada rizomáticamente, invita a que la transitemos; a vagar anestesiados como si el marco desapareciera y ya no existiera el mundo físico. Este, a todas luces, parece ser el escenario del sueño futuro que la industria tecnológica nos prepara.



Aunque eso parezca seguro; que ese ámbito va a seguir creciendo y desarrollándose, el interés de la gente por cómo puede presentarse el futuro es algo que el ser humano, motivado por el *maremagnum* de datos a los que puede acceder, trata de imaginar y proyectar diariamente. Dicha tendencia asegura de algún modo al individuo un continuo estado de alerta que, en el mejor de los casos, lo arma de cautela y actitud crítica; de una sospecha ante la omnipotencia movilizadora y liberadora de lo digital y cierto miedo a verse sometido a sus designios. Por eso, aun mirando al futuro siempre existe un repliegue hacia el pasado. Una acción que ayuda a establecer una necesaria pausa reflexiva, en función de encauzar lo que vendrá. En ese sentido, atendiendo a sus capacidades comunicativas y expresivas, no podemos obviar el potencial contenido en los medios. Sin llegar a caer en una total fascinación que nos provoque un efecto anestesiante que nos lleve a la inacción –a causa de la invitación a la inmersión que en todo momento propone el *metamedio digital*–, se puede forzar una *consideración intempestiva* parecida a las que en su día estableció Nietzsche para la cultura de su época, manteniendo, así, en “jaque” a la nuestra.

Desde esta mirada retroprogresiva que aquí se propone, tener siempre presente la historia de los medios que han quedado atrás, al parecer sustituidos por el nuevo *metamedio digital*, es también tener en cuenta una historia del “resto”, de la *exforma* a la que refiere Nicolas Bourriaud (2015); de todo aquello que se ha ido desechando y apartando en la historia, pero que sirvió para avanzar hacia nuevos territorios; hacia una nueva tecnología en este caso. En una recuperación de su valor instrumental y sus capacidades comunicativas primitivas, dichos medios pueden ser contemplados dentro de los procesos creativos, en tanto que pueden ofrecer esa poética intermedia entre lo físico y lo virtual que aquí se defiende. Para constatar que, aunque el progreso tecnológico sea irreversible,

jerárquico y atento a una única flecha temporal, puede ser reversible nuestra actitud si nos situamos fuera de la historia y nos enfundamos de anacronismo. Desde esa atalaya que ofrece mirar desde un extrarradio, el artista se puede acercar ahora de un modo bastante anárquico a considerar multitud de líneas temporales divergentes para hacerlas convivir experimentalmente en su obra. Como explica Siegfried Zielinski (2011: 4):

La inversión, en el sentido de un desplazamiento intencional, requiere ser pensada y probada de manera experimental: no buscar lo viejo, lo ya existente desde siempre, en lo nuevo, sino descubrir cosas nuevas, sorprendentes, en lo viejo. Si queremos que una búsqueda de esta índole resulte afortunada, entonces la despedida de lo acostumbrado se hace necesaria en muchos sentidos.

En definitiva, al abordar estas consideraciones siempre existe un contraste entre la flecha del tiempo del progreso que nos arrastra y la concepción del tiempo como ciclo; un tiempo profundo y dilatado, sin principio ni fin que, consecuentemente, cambia la idea misma de progreso. En ese sentido, si concebimos la *arqueología de los medios* desde la concepción de un tiempo profundo, podemos observar que, si “los medios son espacios de acción para construir ensayos al servicio de la combinación de lo separado” (Zielinski: 10), existen cortes que podemos ejercer sobre la evolución mediática, recuperando aquello que se ha extraviado o ha pasado desapercibido, pues:

[...] debería ser posible descubrir variaciones individuales, en vez de insistir en tendencias ya comprometidas, medios conductores o puntos de vista forzosos. O descubrir en los planos maestros de la historia ciertos giros y quiebres que para el movimiento dentro del laberinto de lo establecido podrían convertirse en útiles estímulos. (Zielinski: 10-11)

## **5. La ontología del “entre” y el materialismo renovado**

Ante esta avalancha de virtualidad que ha generado la tecnología digital comentada, los procesos plásticos tradicionales del arte se ven replicados por máquinas o “aplanados” por la pantalla estandarizada de ordenadores, televisores, tabletas y demás dispositivos, los cuales parecen rechazar la presencia física única de la obra plástica, a cambio de una múltiple presencia virtual. Sin embargo, aunque en parte la recepción de estas creaciones se haya visto desplazada por todas las bondades que ofrecen la tecnología digital, puede existir aún una vía de diálogo; formas de retroalimentación e integración; un punto intermedio y equilibrado donde coexistan ambos estados. Una ontología del “entre”, como aquí se ha denominado, preparada para estudiar al ser general y las posibles propiedades que puede generar a partir de una intermediación físico-virtual –lo que también conlleva un dualismo cartesiano, o separación entre cuerpo y alma–, a fin de definir las tipologías, las propiedades y sus diferentes relaciones. Puede, por tanto, que esta nueva situación del ser produzca un efecto liberador en el que un cuerpo de tal magnitud ya no tenga que aparecer, forzosamente tal y como lo hizo ver la historia, bajo las ataduras delimitadoras del espíritu. Esta nueva condición transcendente se abre, ahora, a “un *espacio* en el que la corporalidad puede adquirir una entidad propia que no se subordine al ‘alma’” (Billi, 2009: 221).

Por esta razón, se viene barajando últimamente desde el pensamiento, a raíz de la necesidad de cierta resistencia crítica o *consideración intempestiva*, la puesta en práctica de un “giro material” que posibilite la explicación de los procesos de las acciones humanas y la cultura. Una cultura cuyos productos, en su mayoría y aunque partan de premisas eminentemente conceptuales,